MANUEL DE QUILT ASSISTANT v2.1

Traduction: Colette Deguitte

Pour plus d'information : voir arnout@cosman.nl

QUOI DE NEUF?

Si vous connaissez les version précédentes de QuiltAssistant, cette liste vous informera rapidement sur les nouvelles applications de QuiltAssistant 2.1. Si vous êtes un nouvel utilisateur de Quilt Assistant, vous pourrez sauter l'introduction et y revenir plus tard.

1. **Dessiner des lignes courbes :** vous pouvez maintenant dessiner librement des courbes « à main levée » sans utiliser le mode « edit ».

2. **Tirer des courbes :**Dans le mode « edit » vous pouvez maintenant cliquer et tirer pour changer la courbe des lignes de façon naturelle et facile à utiliser.

3. **Lignes de partage :** dans le mode « edit » vous pouvez maintenant subdiviser les lignes en parties égales, utile pour relier de nouvelles lignes de façon contrôlée.

4. **Ajouter des bordures :** vous pouvez maintenant ajouter des bordures à un dessin existant.

5. **Boîte de dialogue « couleurs » :** La boîte de dialogue de couleur comprend maintenant une palette dont vous pouvez sélectionner des couleurs et les sauvegarder séparément pour un usage ultérieur. Vous pouvez utiliser cette palette pour colorier votre dessin ou appliquer cette palette à l'entièreté du dessin pour être sûre que seules ces couleurs seront utilisées.

6. **Impression des tissus utilisés :** Permet d'imprimer la liste de toutes les couleurs utilisées, y compris une estimation de la quantité de tissu nécessaire pour chaque couleur. Si vous avez basé votre dessin sur une image, vous pourriez être amenée à réduire le nombre de couleurs dans le dessin avant d'utiliser cette application.

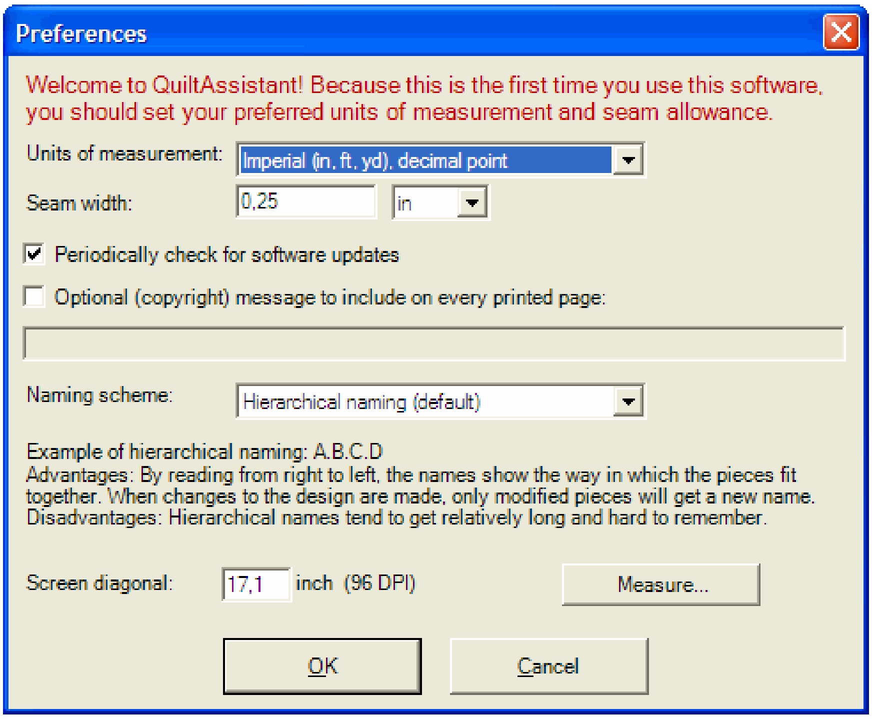
7. **Mentionner une couleur unique sur l'impression :** Si votre dessin comporte un nombre limité de couleurs, elles seront numérotées sur vos gabarits de manière à ce que vous sachiez quelle couleur utiliser pour quel gabarit.

8. **Exporter le dessin comme dessin vectoriel :**Exporter vers WMF (Windows Meta Files) ou EMF (Enhanced Meta File) pour utiliser dans un autre programme de dessin.

9. **Modèle ordinaire pour impression :** Lorsque vous créez un nouveau modèle régulier, vous pouvez le configurer de façon à l'adapter à une seule feuille. Pratique pour l'impression des gabarits.

INTRODUCTION

Ce manuel montre comment utiliser QuiltAssistant 2.1 pour 2 tâches différentes : la première est dessiner un quilt d'après une photo, la seconde, des blocs traditionnels, vite et facilement. Quoi que vous désiriez faire, lorsque vous utilisez le programme pour la première fois, vous devrez confirmer un cadre de base.



Choisissez votre unité de mesure (inch ou mm) et, le plus important, la largeur de couture correcte. Soyez aussi précise que possible, le programme accepte un nombre indéterminé de chiffres après la virgule.

A ce point, il convient de mentionner quelques autres dispositions :

- Vérifiez les mises à jour du programme : par défaut, QuiltAssistant vérifiera si une nouvelle version est disponible, ou une connexion internet.

- Diagonale d'écran : Ici, vous pouvez décider de la taille de votre écran d'ordinateur. Si vous n'en connaissez pas la taille exacte, vous pouvez utiliser la « **measure** » pour le mesurer vous-même. Vous pouvez sans problème ne pas toucher à cette option mais si vous indiquez la taille exacte, QuiltAssistant pourra afficher votre dessin à l'échelle exacte.

Vous pouvez toujours changer ces dispositions plus tard en utilisant le menu option → **file** → **preferences.**

Maintenant que les options de base sont configurées, vous pouvez choisir de continuer à dessiner un quilt basé sur une image ou passer à la section permettant de dessiner **des blocs traditionnels.** Si vous voulez utiliser QuiltAssistant pour dessiner des modèles en couture sur papier, vous trouverez des infos utiles dans les deux sections.

QUILT BASE SUR UNE IMAGE

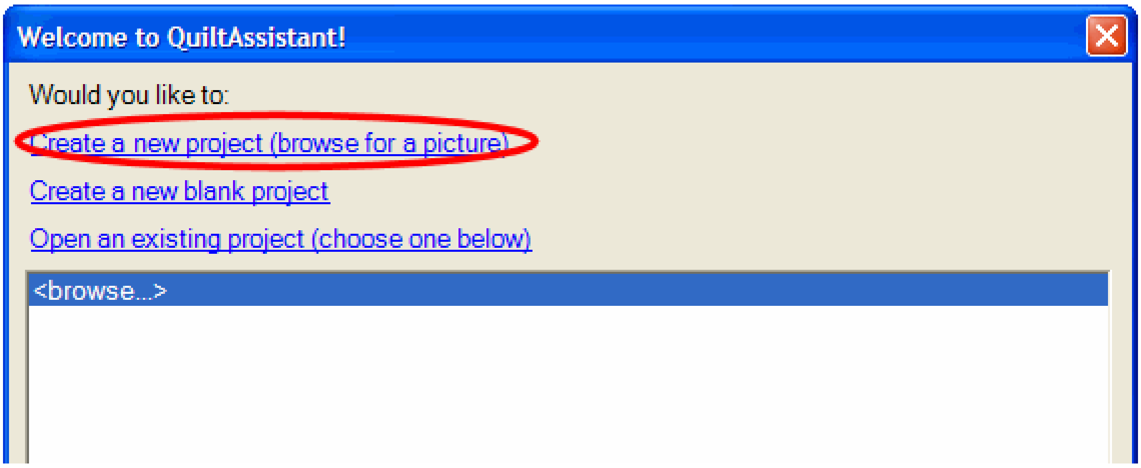
Dessiner un quilt d'après une image commence par une bonne base. Ainsi, au départ, vous devez sélectionner une photo ou une image appropriée. Voici ce qui définit une image convenable:

- Evitez trop de détails : vous les aurez très probablement perdus lorsque le quilt sera terminé, ce qui rendra le sujet difficile à reconnaître.
- Images familières : les figures humaines, les formes, arbres, fleurs, etc. sont plus faciles à reconnaître que, par exemple, un objet d'art.
- Le choix des couleurs : les images colorées et très contrastées sont plus faciles à convertir en morceaux de tissu.

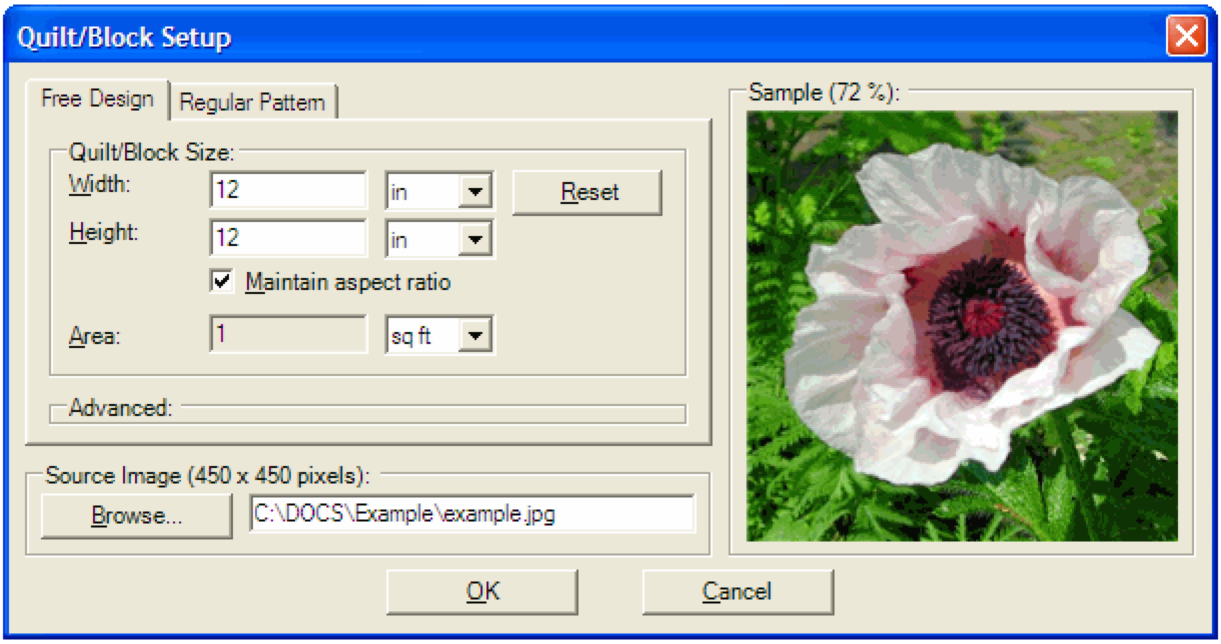
C'est parfois une bonne idée de faire l'essai avant, avec des couleurs et des contrastes dans l'image de départ, à l'aide du programme d'édition d'image générique.

DEBUTER UN PROJET

L'écran de départ vous permet de créer un nouveau projet sur base d'une image, ou d'en télécharger une d'un projet précédent, si vous en avez.



Pour commencer un nouveau dessin, cliquez sur **« create a new project (browse for a picture »** et trouvez une image qui convienne dans votre ordinateur. Après l'avoir sélectionnée, la boîte de dialogue suivante apparaîtra :



Sous « **quilt/block Size »** déterminez la largeur et la hauteur de votre quilt. Restez réaliste: le programme vous donnera finalement un jeu de gabarits sur papier et pour un quilt de 40 inches x 40 inches (+/- 1m x 1m) il peut y avoir 50 feuilles de papier (lettre ou A4). Dans cet exemple, j'ai utilisé 12 inches x 12 inches (+/- 30 x 30mm) pour limiter les pertes à quelques pages.

Cliquez OK pour fermer cette fenêtre et nous en arrivons à l'étape la plus importante.

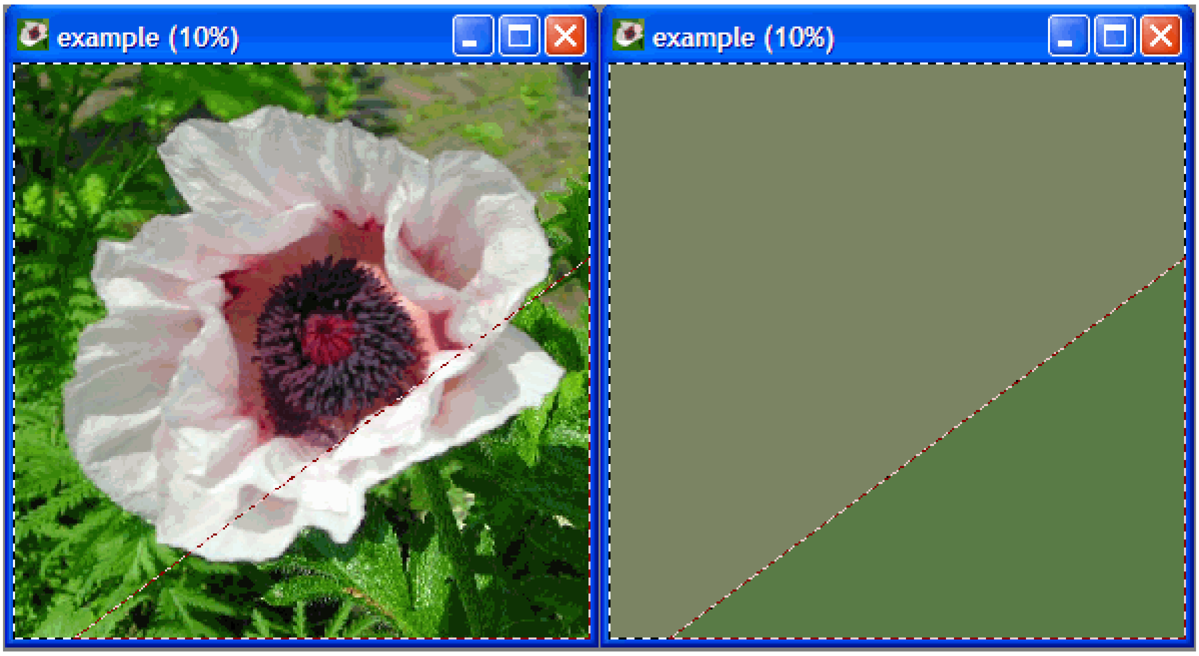
SAUVEGARDER

Sauvegarder le dossier : menu **file** → **save.** Répéter régulièrement. Durant votre travail, l'option **« undo »** vous permet de retourner à un stade antérieur, mais il est néanmoins conseillé de sauvegarder régulièrement en cas de problème.

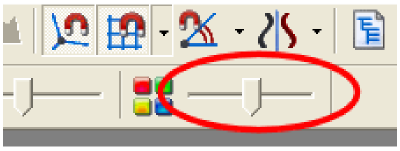
Sauvegarder le dossier QuiltAssistant dans le même répertoire que la photo originale et gardez-les ensemble. QuiltAssistant ne fait pas sa propre copie de l'image et s'attend à pouvoir accéder aux deux dossiers.

DIVISER L'IMAGE

La procédure pour partager l'image en différents morceaux est très simple : cliquez avec le bouton gauche de la souris n'importe où dans l'image et amenez la souris à un autre point. Ceci trace une ligne de pointillés qui sera la ligne de séparation de l'image. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, cette ligne s'étend aux bordures et l'image est partagée en deux.

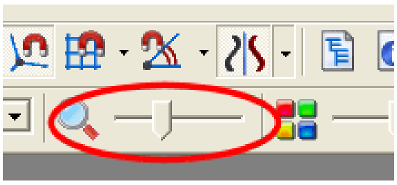


Le programme calcule une couleur « **moyenne** » pour chaque morceau, que vous pouvez utiliser pour choisir vos tissus. En utilisant **« display** → **shapes »** vous pouvez voir ces couleurs. **« Display** → **image »** revient à l'image originale. **« Display** → **50% »** montre un mélange des deux. Vous pouvez également utiliser le bouton coulissant pour déterminer cette valeur.



D'autres choses que vous devez savoir lorsque vous partagez l'image :

- Le menu zoom vous permet de zoomer sur des détails à travailler en petites pièces. Pour cela, vous pouvez aussi utiliser la roulette de votre souris ou la coulisse zoom sur la barre des tâches.

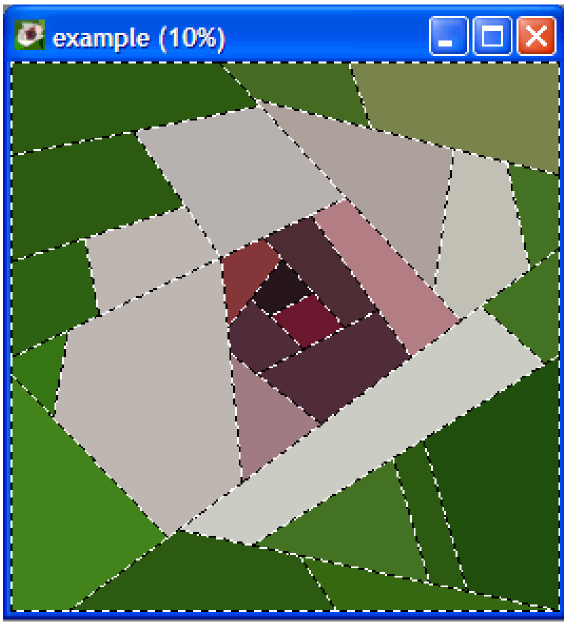


- Lorsque vous tirez une ligne au travers de plusieurs pièces, toutes ces pièces seront partagées.
- Si vous souhaitez travailler sur un modèle régulier, vous pouvez utiliser l'option **« display** → **snap to grid »** (et ses dispositions reprises sous **« display** → **grid/snap settings »**).
- Faire s'arrêter une nouvelle ligne de division dans un angle existant : **« display** → **snap to corner »**

- La distance maxi entre le pointeur de la souris et le point d'ancrage peut être changé sur la barre des tâches (n'oubliez pas d'appuyer sur « **enter** » pour confirmer les changements).



Et voici un exemple simple d'une image divisée en parties.



EFFACER DES LIGNES

Parce que les lignes s'étendent toujours vers les bords de la pièce sur laquelle vous travaillez, il vous arrivera parfois d'avoir des morceaux de lignes non désirés, que vous voudrez effacer pour nettoyer le dessin. Pour effacer un morceau de ligne, cliquez simplement sur le bouton droit de la souris, sur cette partie de ligne. Cependant, soyez prudente ; une fois que vous commencez à effacer des morceaux de ligne, vous courrez vite le risque de créer un dessin difficile à piècer à la machine.

D'un autre côté, si vous arrivez à faire votre dessin sans effacer ou annuler de ligne (excepté avec la fonction « **undo** »), vous arriverez avec un dessin garanti en couture sur papier.

STATISTIQUES

A un moment donné, vous vous demanderez : de quelle grandeur sont ces morceaux que je continue à diviser? Est-ce encore faisable? Entrez dans le menu **« window → information »**.



Dans cette fenêtre, vous trouverez :

- Le nombre total de pièces du dessin. Très important, si vous voulez vous en vanter, sinon, tout à fait inutile.
- La surface, largeur, hauteur des pièces sélectionnées : vous pouvez sélectionner une pièce en cliquant à l'intérieur sans tirer la souris.
- La plus grande surface, largeur, hauteur trouvée dans le dessin (ceci ne concerne pas nécessairement la même pièce). Particulièrement utile pour savoir si toutes vos pièces s'adapteront à une seule feuille de papier.
- La plus petite surface, largeur, hauteur dans le dessin (ceci ne concerne pas nécessairement la même pièce). Ceci devrait vous indiquer si oui ou non vous aimerez faire ce quilt.

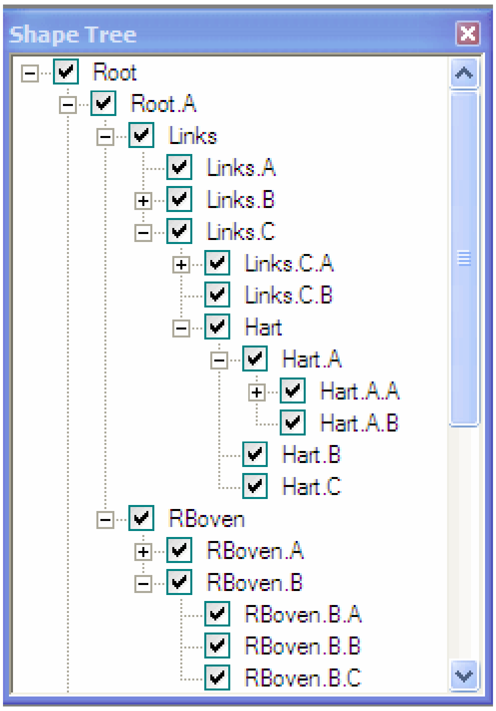
Lorsque vous cliquez sur une ligne, par exemple « smallest width », la pièce correspondante sur le dessin sera sélectionnée pour que vous puissiez voir de laquelle il s'agit.

PREPARATION DE L'IMPRESSION

Lorsque vous êtes satisfaite de votre dessin, et après l'avoir sauvegardé, (!) ne faites pas juste **« file → print »** mais jetez un coup d'œil à l'arborescence d'abord (menu **windows → shape tree**). Là, vous verrez toutes les pièces que vous avez créées dans une structure arborescente. Lorsque vous sélectionnez une ligne dans cette structure, vous verrez la sélection correspondante sur votre image. Utilisez cette caractéristique pour donner à vos pièces un nom compréhensible. Lorsque vous cliquez une deuxième fois sur une ligne de l'arbre, déjà sélectionnée, vous pouvez changer le nom de la branche. Les noms des branches suivantes seront adaptés automatiquement.

Si vous n'utilisez pas cette possibilité, le programme utilisera des noms génériques comme A.D.C.A.E.F.A.. Durant l'impression, les pièces seront triées pour s'adapter le mieux possible sur une seule feuille, aussi, si vous ne changez pas les noms, cela finira en une gigantesque puzzle casse-tête. Mais les casse-tête peuvent être amusants aussi.

Cette structure verticale peut aussi vous aider à faire coïncider les pièces imprimées au dessin et déterminer le meilleur ordre pour les coudre.

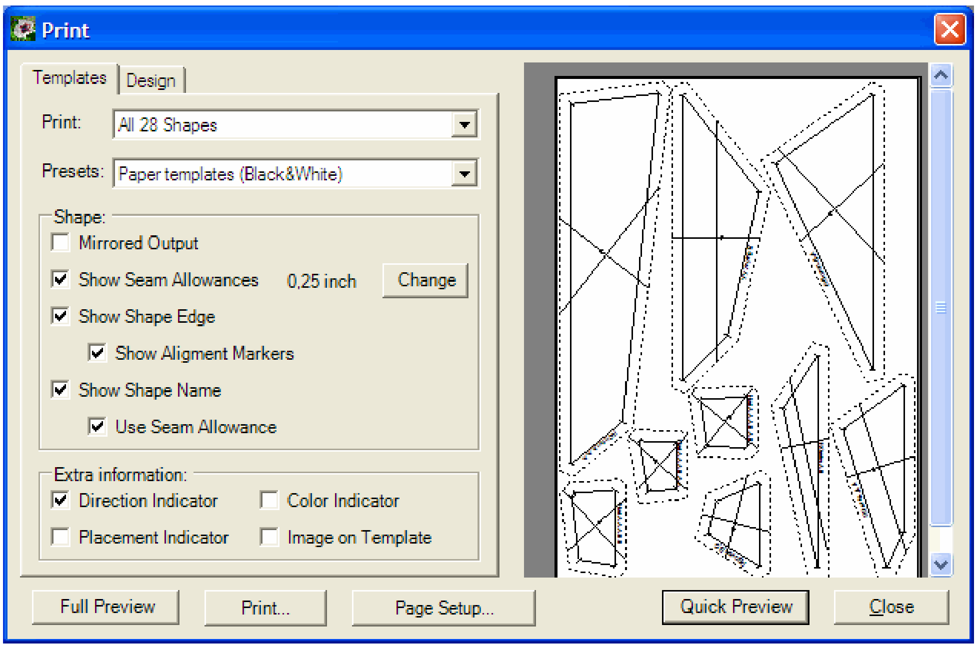


IMPRESSION

Vous pouvez imprimer toutes les pièces en une fois mais vous pouvez aussi faire une sélection. Ceci peut être utile si vous avez perdu des pièces ou si vous désirez imprimer seulement 1 ou 2 pièces d'un modèle régulier.

Utilisez les marques dans la structure verticale ou choisissez l'option menu **« mode → select »** pour faire apparaître la sélection de l'image elle-même. Les pièces les plus sombres sont sélectionnées, les autres non. Bouton gauche de la souris: sélection; bouton droit: dé-sélection.

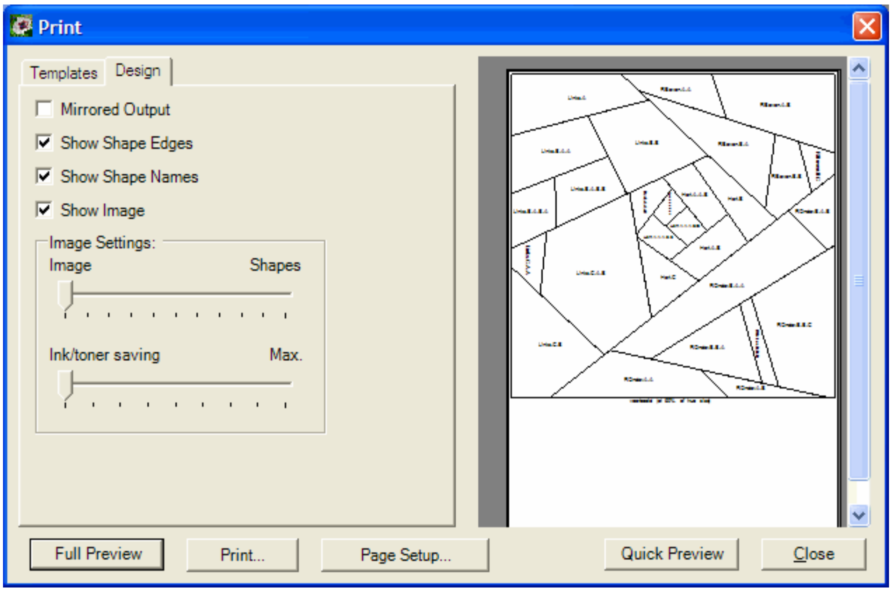
Lorsque vous sélectionnez **« file → print »** (ou **« file → preview »**) la boite de dialogue suivante apparaît :



Vous pouvez imprimer des gabarits (tous ou seulement ceux sélectionnés) en pré-sélectionnant de façon appropriée dans la liste; les cases à cocher au-dessous de la boîte définie d'avance vous permettent de faire votre sélection personnalisée des détails à imprimer

Vous pouvez également utiliser l'option **« printable fabric »** pour créer votre propre « **illusion de tissu** » en imprimant une sélection des formes de la photo originale.

Cliquez sur le bouton « **design** » pour une vue d'ensemble du dessin, y compris les noms de toutes les formes.



Utilisez le bouton « **quick preview** » sur la droite pour avoir une idée de ce qui sera imprimé, ou le « **full preview** » sur la gauche, pour avoir une vue complète de chaque page à imprimer.

Cette prévisualisation d'impression vous permet d'estimer combien de pages seront nécessaires pour imprimer le dessin. Notez que de petites divergences dans les images et la surface d'impression disponible de l'imprimante peuvent faire que la disposition des gabarits lors de l'impression finale soit sensiblement différente de la prévisualisation de l'impression.

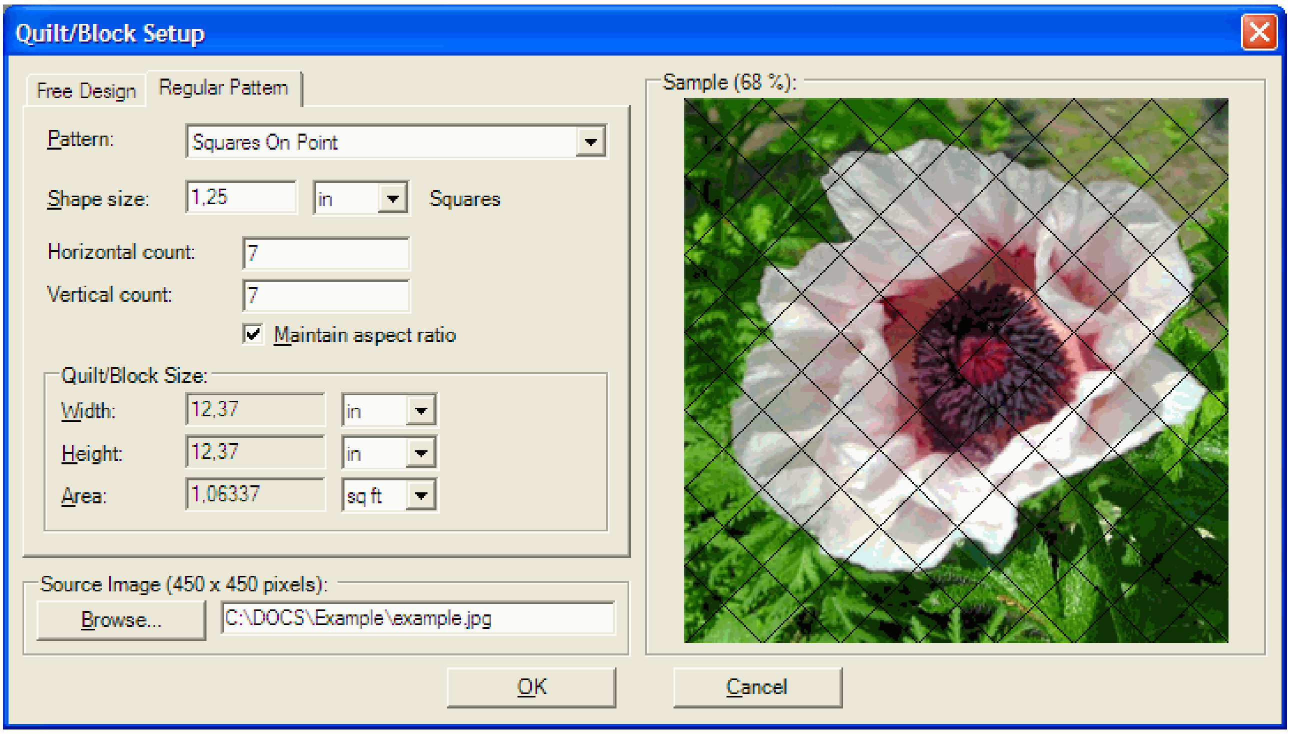
FABRIQUER LE QUILT

Il y a bien sûr plusieurs façons de procéder mais voici la mienne :

- Découper les gabarits suivant les noms que je leur ai donné.
- Etaler une partie des gabarits et trouver les tissus correspondants.
- Je coupe les tissus à la roulette, le long des gabarits en papier.
- Pièccer / coudre dans le bon ordre. Si vous faites les choses correctement, vous n'aurez que des lignes droites à coudre avec votre machine, sans angles ou autres difficultés.

MODELES REGULIERS

Pour faire un quilt basé sur une simple grille de carrés ou de triangles, utilisez l'onglet « **regular pattern** » lorsque vous commencez un nouveau quilt (**file → new**). Vous pouvez alors choisir le type de modèle (carrés, carrés sur pointe ou triangles), la taille de chaque carré / triangle et le nombre de divisions, verticalement et horizontalement. Après avoir crée un modèle régulier, vous pouvez ajouter d'autres détails comme décrit ci-dessous :



EDITER UN DESSIN

En utilisant l'option **Mode → Edit** du menu, vous pouvez apporter des changements à votre dessin. Dans le mode Edit, on peut :

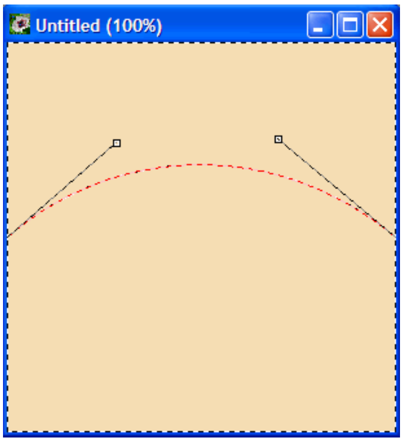
- Modifier les angles existants: cliquez sur un angle et amenez-le à une nouvelle position. Si vous l'amenez dans une position impossible (par exemple, si votre bordure devait croiser une autre bordure), l'angle reviendra à sa position initiale.

- Faire de nouveaux angles : enfoncer et tenir la touche CTRL, cliquer sur une arête et l'amener à une nouvelle position. Un nouvel angle sera inséré sur l'arête.

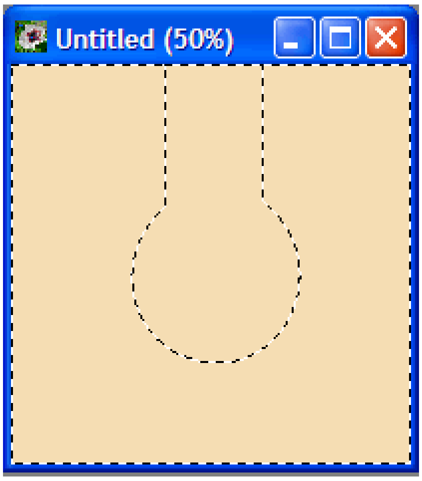
- Fragmentation (division) : Cliquez droit sur une ligne pour faire apparaître un menu contextuel et sélectionnez **« Partition ».** Ensuite, vous pouvez partager la ligne en 2 parties égales. Les nouveaux points peuvent alors être utilisés pour y relier de nouvelles lignes.

- Déformer une arête existante : cliquez et amenez n'importe quelle partie d'une ligne à former une courbe. C'est une façon simple de créer n'importe quelle forme désirée mais, pour plus de précision, vous voudrez peut-être utiliser la méthode suivante:

- Modifier une arête existante : cliquez sur une arête existante. Vous verrez deux « **points de contrôle** » indiqués par de petits carrés que vous pouvez amener dans une nouvelle position. Déplacez un point de contrôle fera se courber la ligne vers ce point de contrôle. Si vous n'avez pas d'expérience dans ce domaine, vous aurez probablement besoin de voir et faire pour comprendre ce que cela signifie. Cliquez n'importe où à l'extérieur de l'arête et tirez sur les points de contrôle pour appliquer le changements au dessin.



Lorsque vous faites un dessin comme ceci, ayez en tête que vous pouvez facilement créer toutes sortes d'angles incrustés ou de courbes qu'il sera difficile d'appliquer en patchwork. Si vous voulez pratiquer ces figures, voici un défi pour vous :



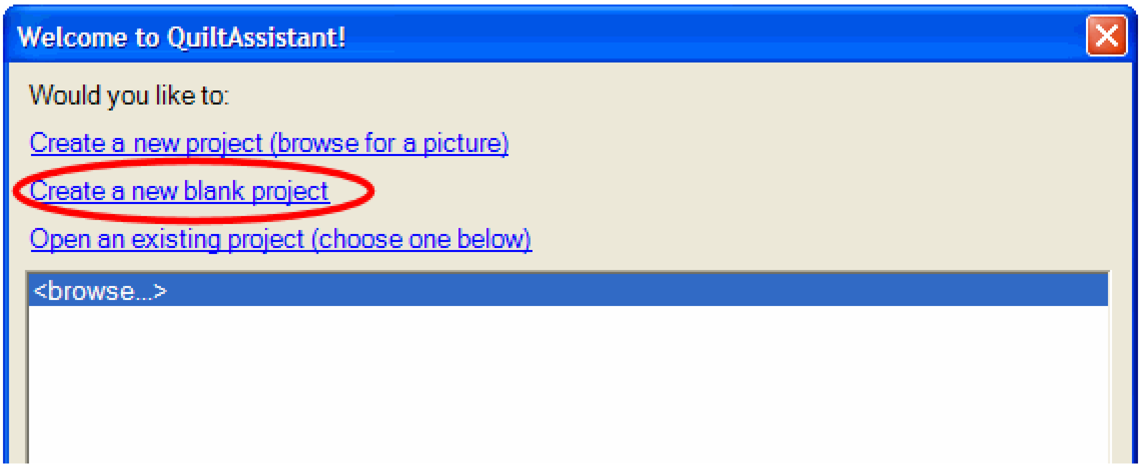
Essayez de faire ce dessin (avec juste deux formes) en déplaçant et en ajoutant des angles et en modifiant des lignes. Vous devrez peut-être penser « **à l'extérieur du cadre** » pour celui-ci, mais si vous pouvez le faire, vous devriez avoir une bonne compréhension de possibilité et des limites du mode Edit.

DESSINER DES BLOCS TRADITIONNELS

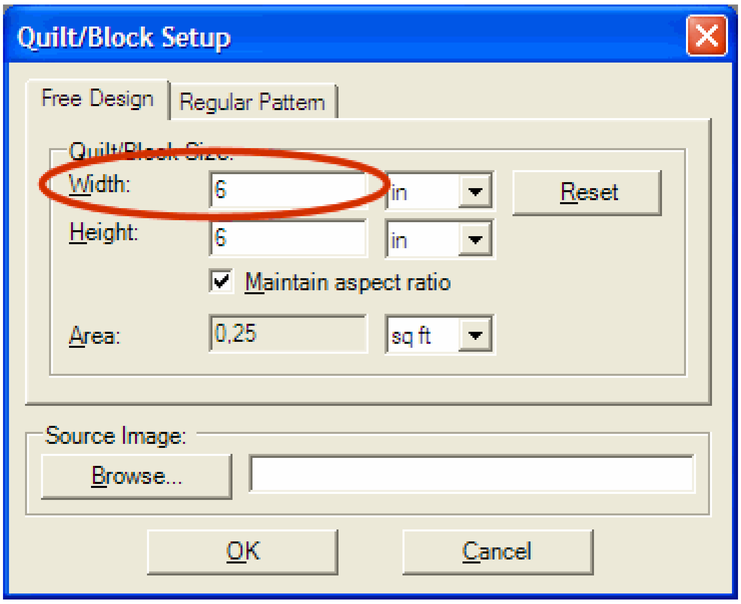
QuiltAssistant aide à dessiner des blocs traditionnels en un temps record en utilisant le fait qu'il y a beaucoup de symétrie dans la plupart des blocs. Cette section vous montrera des manières rapides et faciles de dessiner quelques blocs très connus. Une fois que vous connaîtrez les techniques, vous pourrez les utiliser pour dessiner d'autres blocs traditionnels, ou faire des expériences et réaliser vos créations personnelles. QuiltAssistant rend vous rend cela facile. Pas encore convaincue? Lisez plus loin.

PREMIERS PAS

Pour ces exemples, nous ferons des blocs de 6 inches x 6 inches (+/- 15 x 15 cm). Lorsque vous ouvrez QuiltAssistant, choisissez l'option **« create a new blank project »** pour commencer.



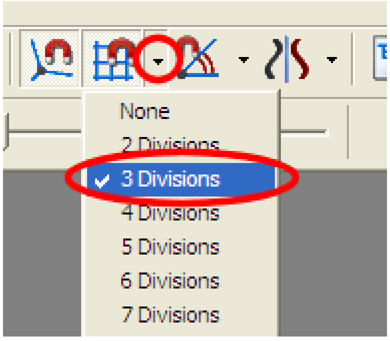
Ensuite, dans la boîte de dialogue **« Quilt/block »,** inscrivez la largeur du blocs à 6 inches (la hauteur suivra automatiquement):



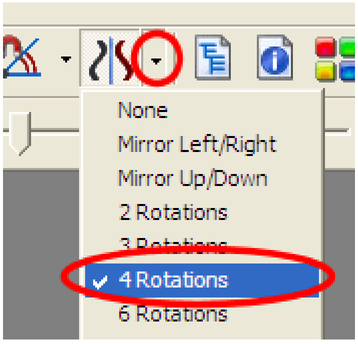
Cliquez **« OK »** pour accepter cette disposition. QuiltAssistant montre alors une grille blanche sur laquelle vous pourrez travailler. Vous aurez besoin de cette démarche de base pour tous les blocs ci-dessous.

ETOILE DE L'OHIO

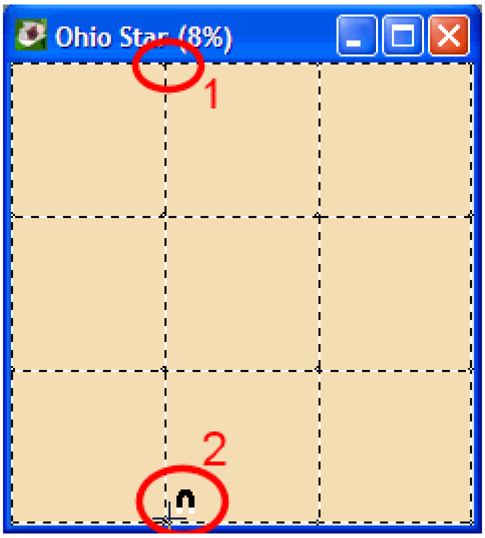
Le premier exemple montre comment dessiner le bloc "Etoile de l'Ohio". Après avoir créé un bloc vide de 6" x 6" (15 x 15 cm), insérez une grille sur laquelle vous vous guiderez pour votre dessin. Pour ce faire, clicquez sur la petite flèche à côté du bouton "snap for grid" sur la barre des tâches. Sélectionnez ensuite 3x3 dans la liste.



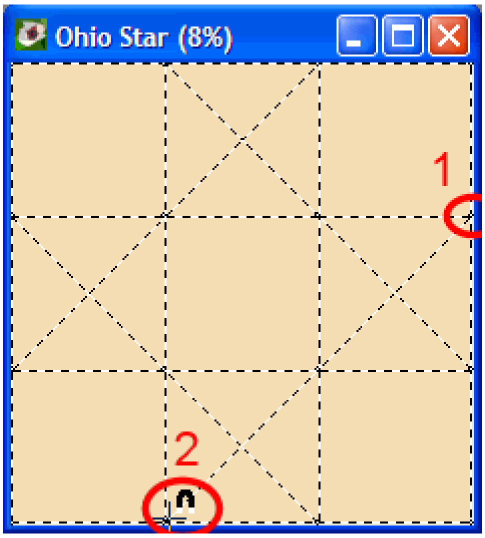
Comme la plupart des blocs traditionnels, l'étoile de l'Ohio est absolument symétrique, aussi utilisez l'outil de symétrie pour gagner du temps: cliquez sur la flèche pointant vers le bas à côté du bouton **« symmetry »** et sélectionnez **« 4 rotation »** dans la liste.



Après ces préparations, il est facile de dessiner le bloc. En regardant le dessin ci-dessous, dessinez une ligne du point 1 au point 2, en cliquant et en tirant la souris. Regardez le curseur, il fera apparaître un petit aimant en atteignant la grille. Ainsi, vous saurez que vous tirez une ligne parfaitement verticale.



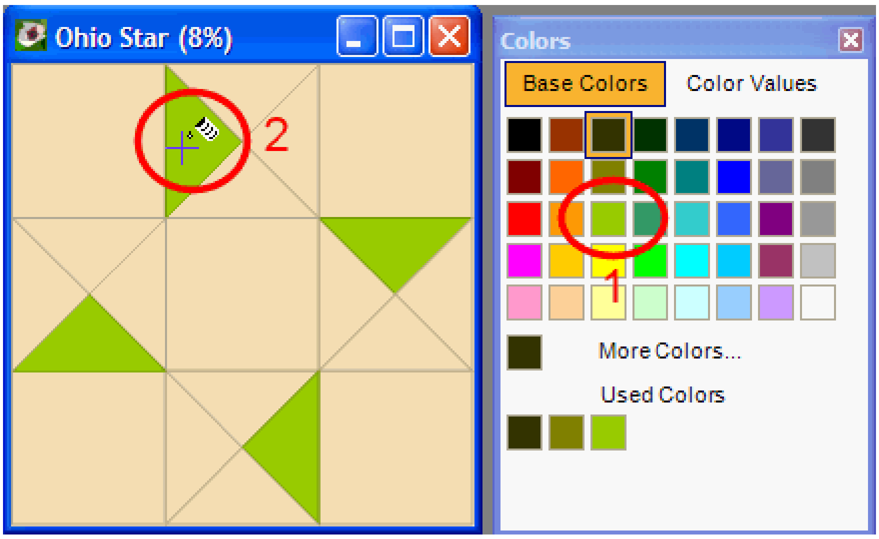
Si vous faites une erreur, utilisez **« Edit → Undo »** (ou **CTRL-Z**) pour défaire. L'outil de symétrie complètera automatiquement la grille pour vous. Répétez cela pour la ligne suivante.



Et voilà. Avec 2 simples lignes, vous avez créé le bloc étoile de l'Ohio en entier. Colorions-le pour améliorer son apparence. Cliquez sur l'icône de coloriage dans la ligne supérieur de la barre des tâches.



Vous verrez une fenêtre supplémentaire avec une sélection de couleurs. Pour commencer le coloriage, cliquez simplement sur une couleur de la palette, ensuite cliquez sur le dessin pour appliquer la couleur. L'outil de symétrie coloriera 4 parties en 1 clic.

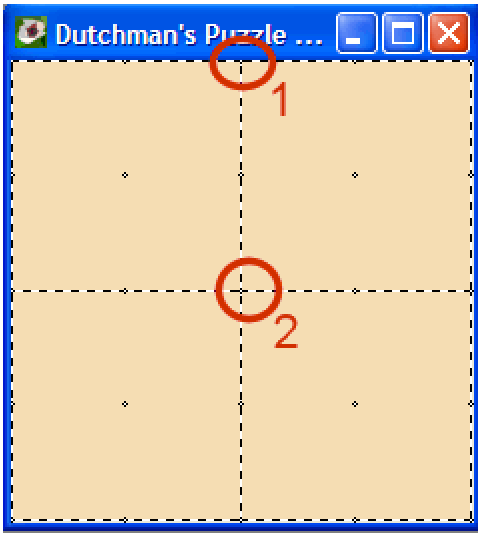


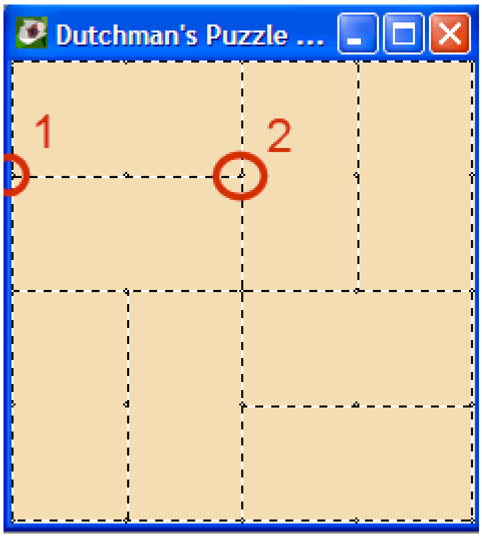
Complétez le bloc dans les couleurs voulues. Quelques trucs: cliquez droite dans le dessin pour « reprendre » une couleur à réutiliser quelque part, ctrl-clic pour remplacer une couleur partout dans le dessin.



LE PUZZLE DU HOLLANDAIS

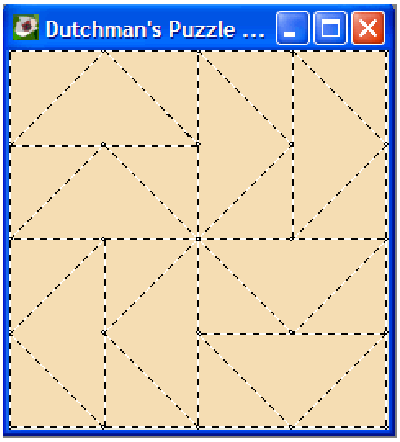
Ce bloc suit les mêmes principes de base que l'étoile de l'Ohio, aussi pour pourrez avoir envie de regarder en arrière pour des instructions plus détaillées. D'abord, créez une grille blanche de 6 inches x 6 inches (+/- 15 x 15 cm), comme décrit ci-dessus, ensuite sélectionnez **4X4** dans **snap to grid** et **4 rotations** dans **symmetry**. Maintenant, nous sommes prêts à dessiner, les premières lignes vont du milieu supérieur vers le bas.



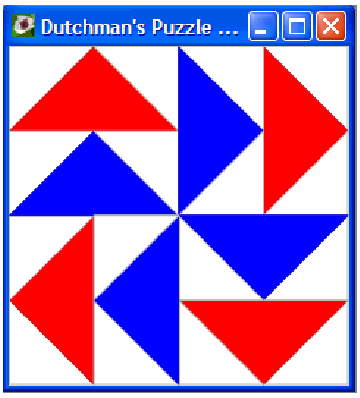


La deuxième ligne divise un des petits carrés en deux. L'outil de symétrie fera le travail pour les autres carrés.

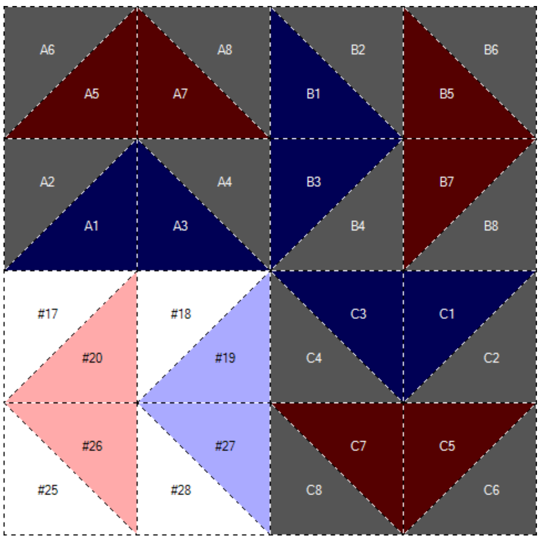
Simplement, dessinez les lignes dans un carré du dessin, et laissez l'outil de symétrie faire le reste.



Encore une fois, l'outil de coloriage fera un travail rapide en complétant votre dessin.
Truc: si vous ne voulez pas que le coloriage soit symétrique, mettez l'outil « **symmetry** » sur « **none** ».



Nommer les formes : si vous voulez nommer les formes dans un dessin pour indiquer un certain ordre de couture, utilisez le menu **« mode** → **naming »** (ou pressez **« N »**). Cliquez sur chaque forme dans l'ordre désiré pour les nommer. Chaque forme sur laquelle vous cliquez noircira et sera nommée A1, A2, A3, et ainsi de suite. Lorsque vous cliquez deux fois sur une forme, ce sera le début d'une nouvelle numérotation (B1, B2, B3, et ainsi de suite). Si vous faites une erreur, vous pouvez refaire une partie de votre travail en cliquant sur la forme sélectionnée par erreur pour la dé-sélectionner, et recommencer.

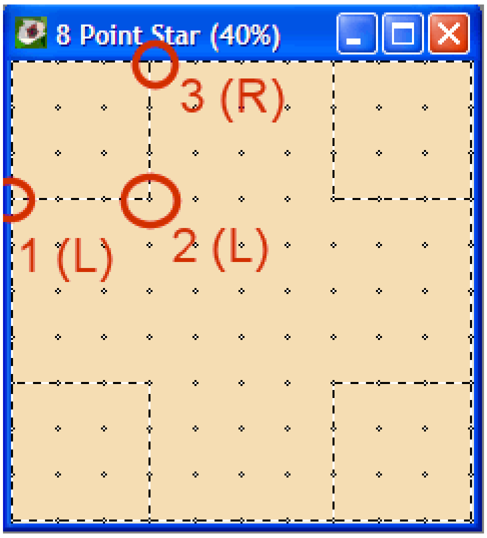


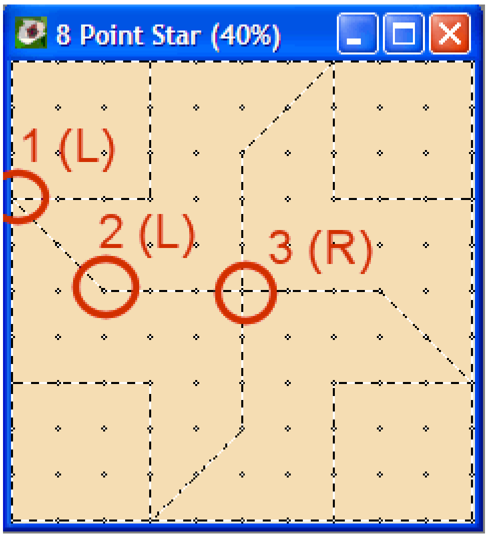
ETOILE A 8 BRANCHES

Le dessin est un peu plus difficile à réaliser. Commencez avec un bloc de 6 inches (+/- 15 cm) comme précédemment,et sélectionnez **10x10** dans **snap to grid**. Pour **« Symmetry »** nous utilisons **« 4 rotations »** comme précédemment (voir les instructions détaillées pour Etoile de l'Ohio). A cause de la forme spéciale de l'étoile à 8 branches, nous utiliserons l'option **« point to point »** pour dessiner les lignes (changer le choix **« Straight line »** sur la barre des tâches.

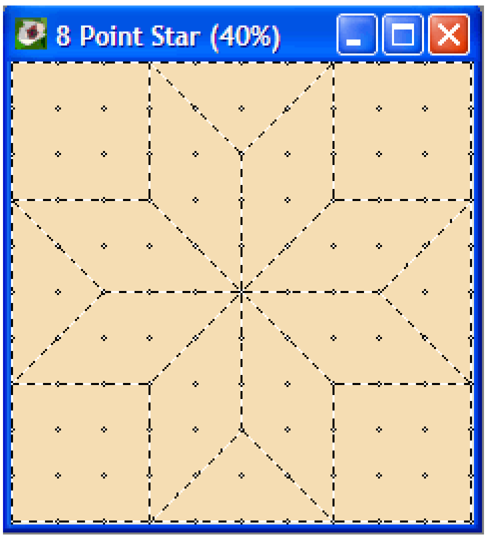


Maintenant, suivant le dessin ci-dessous, cliquez d'abord **à gauche** sur le point # 1, puis **à droite** sur le point # 3 pour achever de dessiner la première ligne de point à point (croquis gauche).

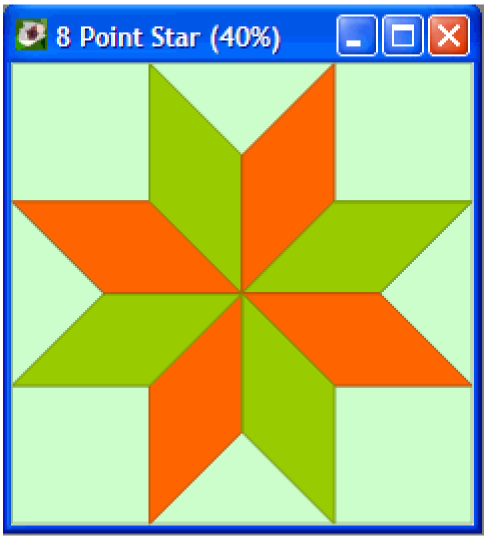




Répétez exactement la même séquence pour la deuxième ligne (sur la droite). Maintenant que vous connaissez le processus, vous devriez être capable de compléter la forme sans trop de problème.

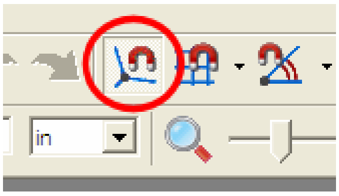


Bien sûr, aucun bloc n'est complet sans un peu de couleur.

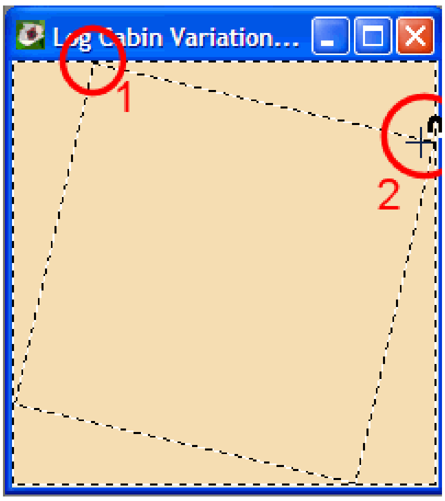


VARIATION LOG CABIN

La variation sur le bloc log cabin montre quelques nouveaux trucs qui rendent ce modèle facile et amusant à dessiner. Commencez avec un bloc de 6 inches (+/- 15 cm), sélectionnez **« 4 rotations »** dans **« Symmetry »** et assurez-vous de désactiver **« snap to grid »** (nous n'en voulons pas pour ce bloc). A la place, cliquez sur **« snap to corner ».**

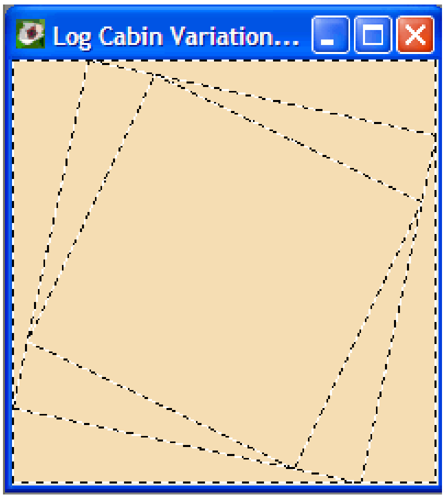


Maintenant, pointez la souris sur un point aussi proche que possible du sommet du bloc, à environ 1/6 (1 inch sur un bloc de 6 inches) du coin gauche, cliquez et amenez au point deux comme ci-dessous.

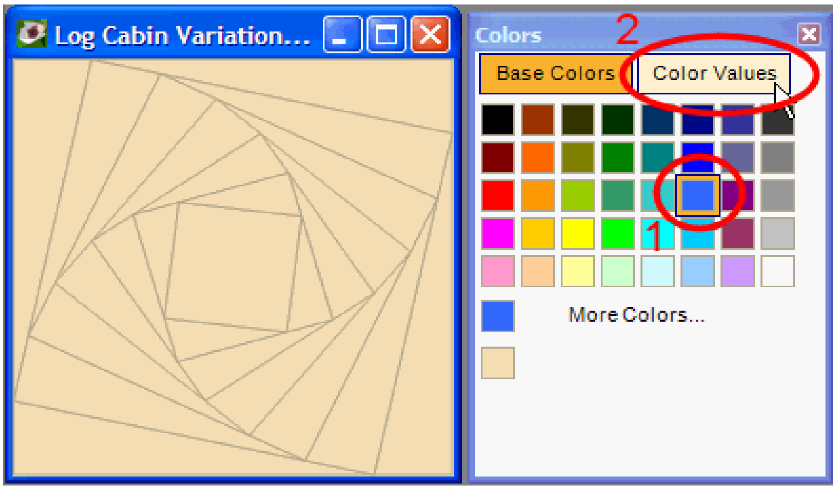


Notez que le curseur de la souris s'ancrera au début de la ligne suivante, créée par l'outil

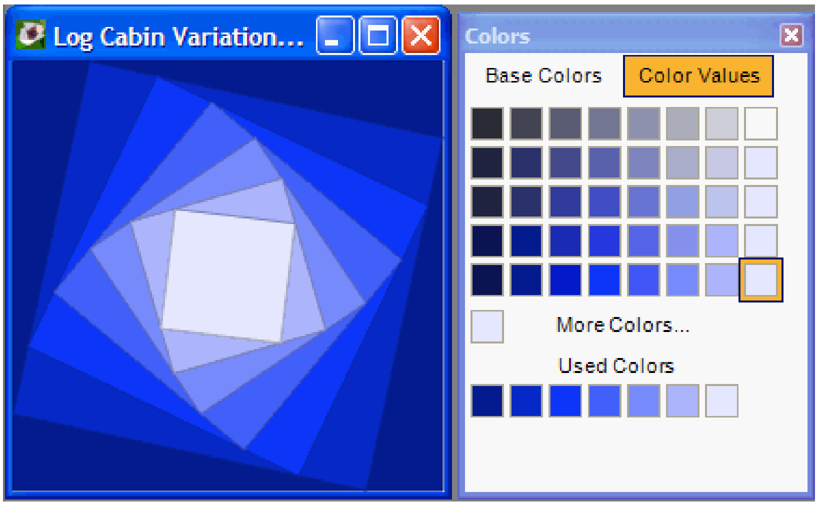
de symétrie. Répétez le processus pour créer le carré dans le carré suivant.



C'est facile. Ajoutez-en quelques-uns pour compléter la forme. Rappelez-vous d'utiliser la fonction « **undo** » (combinaison **CTRL-Z**) si vous n'y arrivez pas tout à fait du premier coup. Lorsque vous êtes satisfaite du résultat, il est temps de commencer à colorier.



Nous allons utiliser une fonction spéciale de l'outil de coloriage pour arriver rapidement à un dégradé de couleurs: d'abord, choisissez votre couleur préférée (1). Cliquez ensuite sur « **color value** » (2) pour faire apparaître un jeu de dégradés de cette couleur. Avec ces dégradés, vous obtenez un bloc parfaitement colorié en quelques clics.



Essayez plusieurs variations, peut-être en utilisant **« 2 rotations »** dans **« symmetry »** et en coloriant dans 2 jeux de nuances. Ou créez un nouveau bloc avec **« symmetry »** à 3 ou 5 rotations.

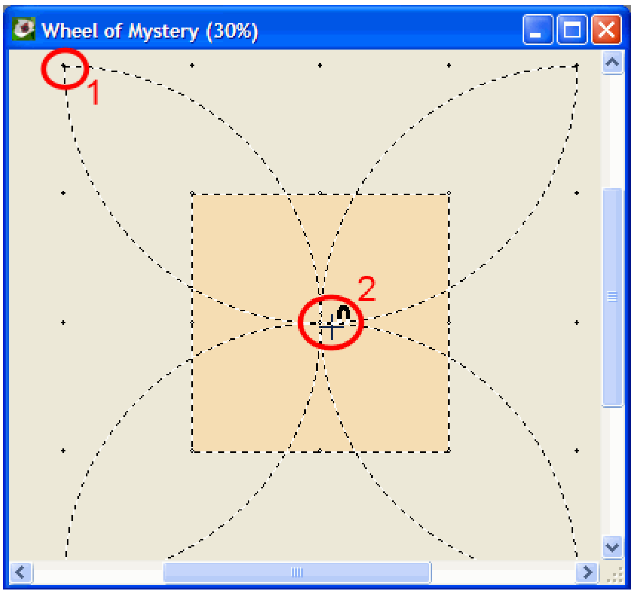
ROUE DU MYSTERE

Ce bloc traite de la façon d'obtenir de belles courbes et vous montrera quelques trucs plus avancés. Comme toujours, commencez par un bloc de 6 inches (+/- 15cm) et sélectionnez **« 4 rotations »** dans **« symmetry »**. Ensuite, sélectionnez **2x2** dans **« snap to grid ».** Placez également **« symmetry »** sur « **mirror left/right »**. Notez que vous combinez ainsi 2 symétries différentes (le miroir et la rotation) pour finir avec une symétrie en 8 parties.

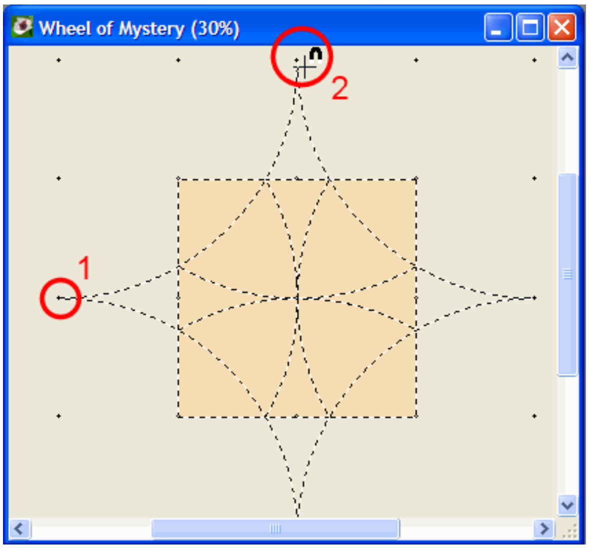
Maintenant, pour en arriver aux courbes parfaites, nous allons travailler « à l'extérieur du cadre ». Pour cela, zoomez un peu, ensuite cliquez et tirez le coin droit de la fenêtre pour augmenter sa taille. En faisant cela, des barres de défilement apparaîtront, qui vous permettront de vous déplacer au-delà de la trame. Comme vous voyez, la grille s'étend également dans cette partie.

Nous allons dessiner des quarts de cercles. Sélectionnez **« quarter circle »** au lieu de **« straight line »** sur votre barre de tâches.

Bien. Cela faisait beaucoup de préparation, mais cela en valait la peine! Dessinez votre premier arc de cercle du point 1 (à l'extérieur du dessin de la trame) vers le point 2 (centre) comme montré ci-dessous.



Lorsque vous relâchez la souris, QuiltAssistant ne gardera que les morceaux d'arc de cercle qui sont dans la partie dessin et effacera le reste. 8 arcs finis, parfaitement symétriques, et une seule opération:



Notez que lorsque vous déplacez la souris du point 1 au point 2, vous devriez suivre plus ou moins la trajectoire de l'arc que vous voulez dessiner parce que QuiltAssistant se basera sur votre mouvement pour décider la manière de dessiner l'arc de cercle.

Pour terminer, coloriez le bloc:



Pour voir ce bloc dans sa splendeur, il faudra plusieurs coloris différents et un quilt pour les arranger. Aussi, si vous avez Electric Quilt 5 ou 6, ce serait le moment d'utiliser la fonction d'exportation de QuiltAssistant: menu **« File → Export → To electric Quilt »**. Vous pouvez également exporter vers un dessin vectoriel pour l'utiliser dans un autre programme.

